2.4. Gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar al alumnado, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Tratando de recompensar los objetivos alcanzados:

- Acumulación de puntos.
- Escalado de niveles.
- Superación de misiones o retos.
- Desafíos entre compañeros o equipos.

En la actualidad son muchas las herramientas y experiencias que nos pueden ayudar a gamificar y crear experiencias de gamificación en nuestras aulas. Puedes visitar la web de Luis Gil con recursos para gamificar tu aula de idiomas siguiendo el famoso videojuego CLASS ROYALE. Además:

- 20 herramientas de gamificación para enganchar a tus alumnos.
- Gamificación en Natural Science: Ecosystem Game
- Ejemplos y recursos de gamificación para docentes.

Revision #2
Created 2024-12-02 12:16:36 CET by Juan Francisco Zamora
Updated 2025-02-04 11:30:21 CET by Belen

Copyright 2026